FOR YOU

Lire 15.000

n. 18

FOR YOU AMIGA



GAMES

ILLICANS

Un'arena, molti molti nemici e nessuna regola... Veramente appassionante

LOOPX

Come fare un tubo tutto il giorno? La vostra capacità intellettuale verrà messa a dura prova

OKUZAN

Azione, forme e colori per un appassionante gioco di NON facile soluzione



UTILITIES

PROTRACKER

Notevole! Con FORYOU il miglior programma musicale disponibile in commercio

ROM V 2.7

Eccezionale cartuccia software permette l'analisi e la modifica dei programmi. " Valida antagonista della scheda Action Replay "

CHECKVIRUS

Utilissmo Anti-virus contro il terribile FUCK-VIRUS,che arriva anche a formattare l'Hard Disk



AMIGA 1200

Come risolvere il problema dell'espansione Ram del vostro AMIGA

SPECIALE ASSEMBLY
BLITTER
quale onore...

SOFTWARE ALLEGATO

FOR YOU Casa Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n. 176 del 10.03.90 - Anno 3 - For You n. 18 - L. 15.000 Mensile di Informatica Ottobre 1993 AMIGA

VERTIGO

Il programma VERTIGO è un nuovo prodotto software nato da una approfondita ricerca di mercato eseguita da esperti analisti, si propone come strumento di alto livello per la soluzione di diverse problematiche amministrative e gestionali.

Il pacchetto è stato sviluppato modularmente in quanto abbiamo cercato di raggruppare e razionalizzare tutte le necessità emergenti, riservando grande cura all'interfaccia utente, per garantire una immediata operatività ed eliminare totalmente inutili incomprensioni tipiche dell'utilizzatore meno esperto.

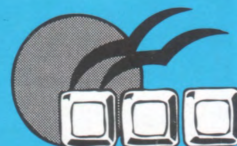
Per accontentare qualsiasi tipo di utenza, abbiamo la possibilità di consegnare il pacchetto completo o diviso in due parti.

Potrete riceverlo a casa vostra in contrassegno al prezzo di **£. 390.000** per la versione completa mentre a **£.216.000** riceverete la prima parte e a **£.180.000** la seconda il tutto piu' spese di spedizione.

19
SUPER PC VERTIGO PLUS 10 Casa Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n.293 del 17.04.89 - Anno 4 - SuperPC n.19 - Mensile di Informatica - 1° Semestre 1993

SUPER PC

VERTIGO PLUS 10



£. 18.000

Prima Nota
Versione manuale e Versione Automatica

Disponibile la versione Demo per la gestione di:

- Clienti e Fornitori
- Magazzino
- Ordini Clienti
- Ordini Fornitori
- Bollettazione
- Fatturazione
- Statistiche
- Scadenze
- Fatture Fornitori
- Banca
- Cassa
- Mail Merge
- Ricevute B.
- Prima Nota

n19

PACCHETTI DISPONIBILI

1° PACCHETTO

- Gestione Clienti e Fornitori
- Gestione Magazzino Carico e Scarico
- Gestione Ordini Clienti
- Stampe Generali
- Bollettazione con modelli della Registri Buffetti
- Gestione Ordini a Fornitori Automatico e Manuale
- Gestione Colori /Indici/ Storico/Backup
- Statistiche generali
- Fatturazione Automatica e Manuale con modelli R.B.
- Aggiornamento 1
- Aggiornamento 2
- Aggiornamento 3 + Inventario + Preventivi

2° PACCHETTO

- Gestione Scadenze Clienti
- Gestione Fatture Fornitori
- Gestione Scadenze Fornitori
- Stampa Scadenze Clienti/Fornitori+Gestione Cassa
- Gestione Conto Corrente
- Stampa Cassa + Stampa Conto Corrente
- M.Merge + Editor
- Gestione e Stampa Ricevute Bancarie + RI.BA.
- Gestione Colori + Indici + Storico + Backup
- Prima Nota Automatica e Manuale

MODULO PER RICHIESTA DEMO

Richiedo la versione dimostrativa del programma VERTIGO composta da due dischi gratuiti nel formato: ☐ 5¼ ☐ 3½

Acciudo £.10.000 per spese di spedizione

Cogn. ____________________
Nome ____________________
Via ____________________
____
Città ____________________
N.Tel. ____/____________

Fotocopiare e spedire a:

G.P. System S.r.l. Casella Postale 14393 - 20140 Milano

SOMMARIO

FOR YOU
per AMIGA

Casa Editrice G.P.System S.r.l.
Via Gianferrari n.5 Milano

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Hanno Collaborato
Lodovico Benvenuto
Loretta Cordara
Giorgio Fortolani
Fabio Ceriani
Daniele Paccaloni
Claudio Micheli
Giacomo Tebaldini
Lucia Tiraboschi
Lorenzo Ventura
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Marco De Meis

Servizio Tecnico ed Arretrati
Tel. 02/839.38.04
Fax. 02/839.38.08

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Grafiche Jodice S.r.l.
Via De Gasperi n.3
Rosate (MI)

Distribuzione per l'Italia
Euro Distri Press S.n.c.
Via Fantoli n. 21/7 Milano

PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO PROGRAMMI

Se durante il funzionamento del caricatore doveste incontrare dei problemi seguite le seguenti istruzioni:

- Dopo avre acceso il vostro Computer e inserito il Floppy-Disk **For You** nel Drive DF0:, tenete premuto il tasto Ctrl e il tasto D, contemporaneamente finchè non apparirà il prompt del DOS.
- Per lanciare i programmi senza passare dal caricatore dovrete digitare i seguenti files: **Illican.exe - Loopx.exe - Okuzan.exe - PT - Rom.exe - Checkvirus**

Attenzione: per gli utenti che utilizzano **AMIGA 1200** e che hanno riscontrato delle difficoltà per il funzionamento dei programmi di FORYOU consigliamo di seguire le seguenti istruzioni:

- Premere contemporaneamente i tasti Ctrl + AMIGA sinistro + AMIGA destro.
- Premere contemporaneamente i due pulsanti del mouse al boot del computer.
- Selezionare dalla schermata visualizzata DISPLAY OPTION.
- Selezionare poi CHIP TYPE ORIGINAL.
- Lanciare quindi il programma non funzionante.(Indicazione dei files sopra in neretto)
- Resettare per tornare in modalità originale.

DISCHETTO DIFETTOSO

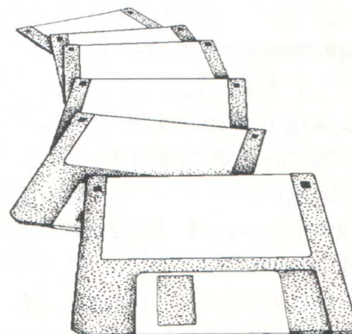
Qualora il dischetto in dotazione alla rivista **For You** risultasse difettoso all' origine, la direzione s'impegna a sostituirlo gratuitamente mediante l' invio dello stesso a:

G.P.System S.r.l. Casella Postale n° 14393
20140 - Milano

Specificate il tipo di problema e la configurazione da voi impiegata:

- modello di AMIGA utilizzato: 500-600-1200-2000-3000-4000
- memoria RAM installata
- numero rivista da sostituire **(IMPORTANTE)**

FORYOU Periodico mensile una copia £. 15.000.
Arretrati Il prezzo di copertina più spese postali.
Abbonamento: Annuale 10 numeri a £. 135.000



AMIGA 1200

COME ESPANDERE L'AMIGA 1200 SCEGLIENDO LA CONFIGURAZIONE MIGLIORE.

Molti nuovi utenti, come pure i vecchi possessori dell'amiga 500, hanno acquistato il modello 1200 con la speranza che questa macchina potesse avere una par-ticolare dote di espandibilità in quanto dotata di un particolare slot di 150-pin e uno slot PCMCIA.
Sembrava così facile, visto che non si poteva desiderare di più ma naturalmente non tutte le situazioni di mercato permettono una rapida e definita possibilità di espansione.
Questo articolo intende chiarire alcune problematiche al fine di metterne l'utente in condizione di capire realmente le possibilità di espansione offerte da questa macchina.

Di quanta RAM avete bisogno?

Per rispondere a questa domanda, si deve anche considerare il tipo di RAM necessaria in quanto in commercio esistono vari tipi di memorie con velocità differenti. Le poco dispendiose RAM Cards PCMCIA, che hanno la caratteristica di non vincolare lo slot da 150 pin, richiedono due o quattro Mega-byte di memoria con bus a 16 bit.
Questa soluzione pur risultando economica pone dei rallentamenti alla macchina visto che il microprocessore (Motorola 68020) sfrutta una architettura a 32bit, e purtroppo in questo caso l'accesso alla memoria viene fatto ben due volte.
La NEW MEDIA CORPORATION propone una Card-Memory aggiuntiva chiamata PSram PCMCIA che una volta installata vi offre 4Mb di fast memory che vengono sommati alla memoria già presente nel sistema.
L'unico inconveniente riscontrato e la connessione hardware



molto delicata che purtroppo solo con piccolo colpo al computer può far scollegare la card-memory provocando un crash di sistema.
Un'altra soluzione che potrete considerare consiste nell'utilizzare l'espansione a 32-bit innestando un serie di schede multiuso nello slot di espansione da 150 pin.
Attenzione:
Nel caso doveste incrementare la memoria, ricordatevi sempre che questo è l'unico slot di espansione disponibile, quindi considerate eventualmente altre soluzioni prima di acquistare una scheda-RAM da applicare a questo slot.
Tutte le schede in commercio utilizzano delle SIMM industriali standard con le seguenti capacità, da 1 mega, 2 mega o 4 mega con diversi tempi tempi di accesso che generalmente variano dai 60 agli 80 nanosecondi, tempi che a prima vista sembrano trascurabili ma invece si rivelano decisivi per le prestazioni della macchina.
Inoltre risultano sono semplici da installare e grosso vantaggio forniscono al sistema memoria a 32 bit.
In genere per applicazioni che richiedono particolare velocità, vengono utilizzate modelli di SIMM da 60 nanosecondi che sono sicuramente le più indicate in quanto il loro tempo di accesso è ridotto al minimo.

Ci serve un coprocessore matematico?

Purtroppo anche un certo numero di applicazioni che dovrete utilizzare, differenti sia dalla modellazione 3D e dal CAD, saranno rallentate in maniera considerevole, in quanto coinvolgono calcoli matematici in virgola mobile molto complessi.
Perfino i programmi strutturati per disegnare richiedono nel caso di un ingrandimento di un' immagine questi calcoli e grazie a l'aggiunta di un coprocessore matematico verranno ridotte le operazioni della CPU che, alleggerita potrà essere più veloce nella sua elaborazione con il conseguente risultato proposto a video.
L'andamento di un coprocessore è la sua attuale velocità di processing di chip in megahertz, o milioni di cicli al secondo.
Perciò un coprocessore a 14 Mhz 68881 fa un processing a 14 milioni di cicli al secondo.
I due coprocessori disponibili al momento, sono il 68881 e il 68882 con la sola differenza dell'ottimizzazione delle routines di ciascun chip; Il processing del 68882 è più efficiente del precedente 68881.
Il DKB 1202 della DKB Software offre una scheda di espansione dove è presente il coprocessore matematico 68881 cloccato a 16 MHz, con la capacità di indirizzare fino a 8 MB a 32 bit con presente inoltre un orologio a batteria con lo spazio sufficiente per due SIMM di memoria da uno o quattro megabytes.
La scheda inoltre si autoconfigurerà otto megabyte se non state usando lo slot PCMCIA e quattro se lo slot è in uso, inoltre si possono utilizzare anche SIMM IBM-compatibili se non trovate quelli specifici per Amiga.
Con il coprocessore e l'extra-RAM, le operazioni matematiche saranno almeno 5 volte più veloci rispetto l'utilizzo del 68020 senza un coprocessore.

Altra domanda: che tipo di Hard-DISK si deve usare?

Se avete bisogno di un Hard DISK IDE raccomandiamo un A-1200 con drive già installato, risparmiandovi così ulteriori spese.
Ma se volete un hard drive da 3,5 o da 5,25 dovrete ricorrere necessariamente ad altre soluzioni; una di queste consiste nel collegarvi, mediante un cavo esterno IDE sul retro, ad un disposi-tivo dotato di forza motrice per il vostro hard drive.
A questo proposito, la EMC offre la Power Box, che può contenere dischi da 5,25; inoltre la stessa casa produttrice offre il 2 to 3 IDE, che è un ingegnoso apparecchio che vi permette di man-tenere il vostro Hard Drive avendo accesso contemporaneamente a due drives IDE esterni. Molti utilizzatori pensano che un controller SCSI potrebbe essere molto utile per i vantaggi che esso comporta in quanto sia gli scanners, i CD-ROM, gli hard-drive di larga capacità utilizzano questa tecnologia.

Per potervi collegare a questi apparecchi, la GVP offre l'A1200 SCSI-RAM+ dove il "più" stà per il coprocesore matematico 68882 a 33 Mhz installato che riesce a coprire fino 8 MB a 32-bit di RAM ed è anche presente un controller SCSI-2. Inoltre, la GVP fornisce un cavo esterno per collegare gli Hard Disk di dimensioni superiori alla 3,5".

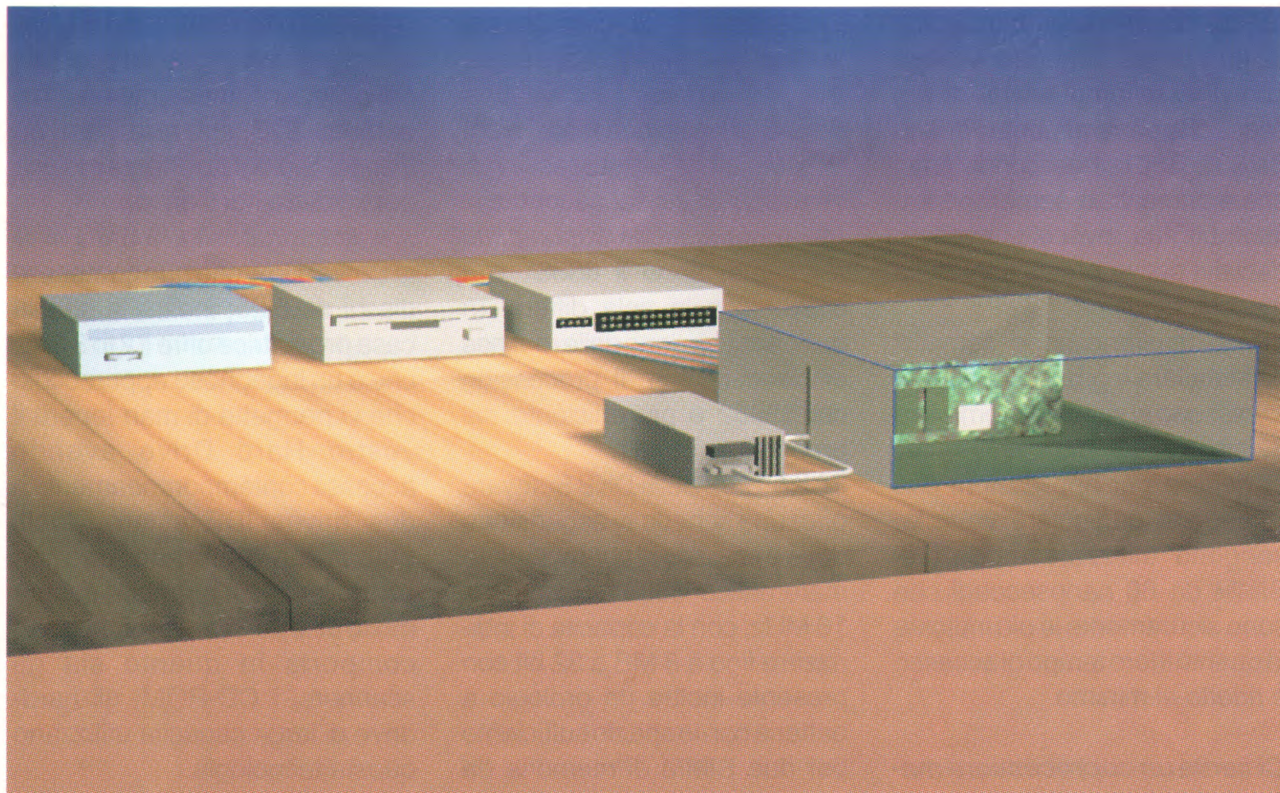
NOTIZIE HARDWARE

Il 680EC20 dell' A1200 ha un clock speed di 14 Mhz, due volte superiore al 68000, inoltre il 68000 è un processore a 16 bit mentre il 68020 lavora a 32 bit, questo si traduce in un ulteriore raddoppio delle prestazioni.

Nei test di benchmark, il 68020 medio è quasi quattro volte più veloce che il 68000, con la condizione che siano presenti RAM a 32 bit. La maggior parte delle applicazioni sull'A1200 dotata di 68020 funziona con prestazioni sufficienti senza la necessità di un acceleratore. Nel caso che si sia interessati al desktop publishing o alle applicazioni CAD-CAM risulterà indispensabile il microprocessore 68030.
La GVP offre in merito l'A1230 Turbo+ che ha installato un 68030 più il coprocessore 68882; inoltre esiste la possibilità di poter espandere la memoria fino a 32 megabyte a 32 bit. La GVP include alcune utilità che vi permetteranno la rilocazione del Kickstart alla RAM a 32 bit, questo permette una notevole velocizzazione alle chiamate di sistema.

IN CONCLUSIONE

Il mercato attuale COMMODORE offre diverse possibilità di configurazione per tutte le esigenze e per tutte le tasche.
Ma tenete sempre bene presente quali sono le vostre esigenze, ad esempio se non usate applicativi tipo CAD-CAM o modellatori 3D è inutile che andiate ad acquistare un coprocessore matematico, si rivelera invece una scelta migliore l'acquisto di memoria RAM o di un HARD-DISK aggiuntivo.



I MINTERM DEL BLITTER

Uno dei componenti dell'hardware custom più peculiari dei computer della serie Commodore Amiga è di sicuro il cosidetto Blitter.All'onor del vero questo nome è a dir poco inappropriato, in quanto è un acronimo liberamente traducibile in"trasferitore di immagini in bitmap":una definizione molto riduttiva,che non mette in adeguata luce le straordinarie capacità messe a disposizione dell'utente da parte di questo circuito integrato.Oltre a "spostare" aree di memoria di notevoli dimensioni ad una velocità molto superiore a quella della CPU Motorola 68000 installata sugli A500/1000/2000, il Blitter può operare sofisticate operazioni logiche sui tre canali di DMA source.A farci ben caso,anche lo spostamento di un'area di memoria è una operazione logica, anzi, una "non operazione" che può essere riassunta dall'equazione **D=A** (ove [D] è il canale DMA destinazione, ed [A] uno dei tre canali sorgente). La documentazione originale fornita dalla Commodore, purtroppo, non è molto chiara nello spiegare l'utilizzo degli operatori logici del Blitter, preferendo alla trattazione tecnica dell'argomento un approccio più pragmatico, rivolto essenzialmente alla spiegazione del "cookie cut", una tecnica abbondantemente utilizzata nelle applicazioni grafiche.Si era detto prima che i canali DMA assegnati al Blitter sono ben quattro, tre sorgenti ([A],[B],[C]) ed uno destinazione ([D]); al fine di poter utilizzare correttamente il Blitter è essenziale comprendere il concetto di "Minterm". Il Blitter può combinare in otto maniere diverse i tre canali sorgente; ciascuna delle otto combinazioni è detta Minterm, e si presenta in una forma del tipo "[ABC]", che secondo le classiche convenzioni dell'algebra booleana si legge "[A] AND [B] AND [C]";posta la convenzione grafica [a]=NOT[A], gli otto Minterm sono:

ABC	**ABc**	**AbC**	**Abc**
aBC	**aBc**	**abC**	**abc**

Per ottenere il codice di controllo del Blitter da porre nell'indirizzo di memoria $dff040 (BLTCon0) bisogna fare ricorso a qualche rudimento di algebra di Boole. Calcoliamo ad esempio il codice per spostare un'area di memoria utilizzando un canale sorgente ed il canale destinazione.Come si era visto, l'equazione logica corrispondente è D=A.Ora,è noto che operando l'OR tra un bit ed



il NOT di sè stesso si ottiene un risultato sempre uguale ad uno (proprietà del complemento); possiamo perciò riscrivere l'equazione D=A come D=A(B+b)(C+c), ove il segno "+" è convenzionalmente assunto come OR. Svolgendo il prodotto si avrà una ulteriore equazione:

D=ABC+ABc+AbC+Abc.

Si consideri l'elenco dei Minterm nel loro ordine:se si scrive uno zero per ogni Minterm che non compare nel secondo membro dell'equazione, ed invece un uno per ciascuno di quelli che vi compare si ottiene uno dei 256 codici corrispondenti ad altrettante operazioni logiche possibili; nel caso appena proposto come esempio si ha %11110000 che è pari al valore $F0. Siccome nel-l'equazione portata come esempio vengono usati i canali [A] e [D],il valore da scrivere nel nibble basso del byte alto di BLTCon0 è 9,corrispondente a %1001.

Si era prima accennato alla tecnica del "cookie cut",di sovente utilizzata nei videogiochi. L'equazione **D=A**, infatti, muove integralmente blocchi di memoria; se vogliamo che un oggetto di forma non rettangolare (e cioè esattamente non inquadrabile in una matrice di questa forma) lasci intravvedere dietro di sè lo sfondo su cui viene trasferito si dovrà fare ricorso ad una equazione più complessa.

In genere si utilizza l'equazione D=AB+aC: vediamo di capirne il significato. Vengono utilizzati tre canali sorgente; il canale [A] viene utilizzato per il masking. In sostanza in memoria, oltre all'oggetto da trasferire deve essere presente una sua maschera,i bit della quale devono essere settati "falsi" dove l'oggetto ha le sue parti vuote.In questa maniera, ponendo nei puntatori ai canali [D] e [C] il medesimo indirizzo, si farà in modo che dove la maschera è



vera venga trasferita la nuova immagine, e dove questa risulta falsa venga lasciato inalterato lo sfondo.
Per calcolare il codice BLTCon0 si procede alla solita maniera:

D=AB+aC
D=AB(C+c)+aC(B+b)
D=ABC+ABc+aBC+abC

ABC	ABc	AbC	Abc	aBC	aBc	abC	abc
1	1	0	0	1	0	1	0

%11001010=$ca

Il Blitter può essere anche utilizzato per compiere operazioni di carattere non strettamente grafico; possiamo, ad esempio, operare lo EOR tra blocchi di memoria,un operazione decisamente onerosa se eseguita da parte della CPU mediante un ciclo del tipo:

```
      lea    Source1,a0
      lea    Source2,a1
      lea    Dest,  a2
      move.l #NumCycles,d2
Loop: move.l (a0)+, d0
      move.l (a1)+, d1
      eor.l  d1,    d0
      move.l d0,    (a2)+
      dbf    d2,    Loop
      ...
```

Si può invece fare uso del Blitter, come s'era detto.
E' nota l'uguaglianza:

A EOR B= ((NOT A) AND B) OR ((NOT B) AND A);
riscrittala nella forma tipo:

D=Ab+aB

eseguiamo i soliti passaggi:

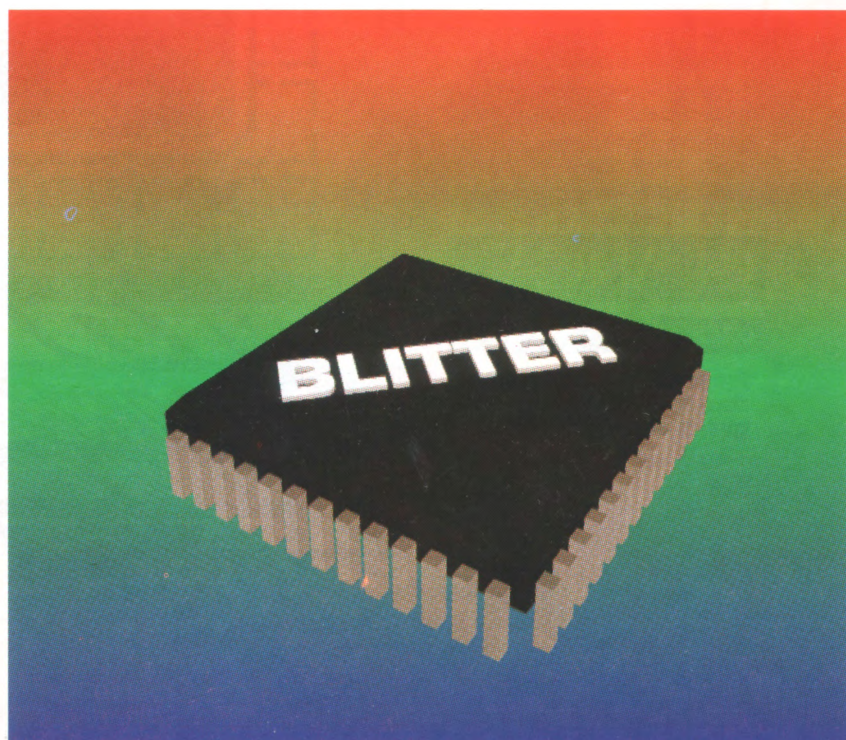
D=Ab+aB
D=Ab(C+c)+aB(C+c)
D=AbC+Abc+aBC+aBc

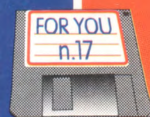
ABC	ABc	AbC	Abc	aBC	aBc	abC	abc
0	0	1	1	1	1	0	1

%00111100=$3c

Il programma dimostrativo EOR.s opera lo EOR tra due long word e copia il risultato nel registro D0,in modo che possa essere confrontato con quello ottenuto dal microprocessore con l'istruzione MC68000 "eor.l d0,d1".
Combinando AND, NOT e OR possono essere ottenuti altri operatori complessi come il NAND e lo XNOR.
Una applicazione curiosa del Blitter e' l'utilizzo fattone nella versione Amiga della celeberrima simulazione Life:l 'andamento della "colonia" può essere previsto mediante la manipolazione grafica della Bitmap che la rappresenta, il che garantisce una velocità di calcolo addirittura superiore a quella di programmi basati sullo sfruttamento della CPU eseguiti da colossali mainframe!

Lorenzo Ventura





FOR YOU



AMIGA

FOR YOU Casa Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n. 176 del 10.03.90 - Anno 3 - For You n. 17 - L. 15.000 - Mensile di Informatica - Settembre 1993

Lire 15.000

n. 17

FOR YOU AMIGA

GAMES

BLOCK'EM

Entusiasmante rompicapo da cui non riuscirete a distogliere l'attenzione fino alla soluzione

MAGIC CASTLE

Stupendo remake del famosissimo Spherical. Veramente entusiasmante

SPACE INFERNUM

Galassia: l'ultima meta! Riuscirà il nostro eroe a sconfiggere tutti gli alieni?

UTILITIES

GET SEND 115

Utilissimo per trasferire files semplicemente via seriale tra Amiga e Amiga o tra Amiga e PC

GRAFICA

LOOKAT

Praticissimo per visualizzare rapidamente immagini di diversi formati.



MODEM

Tutto! Dal collegamento hardware a quello telematico

TRICKS E TIPS PER AMIGA

Consigli utili per utilizzare il vostro Amiga

SOFTWARE ALLEGATO

Descrizione Programmi

ILLICANS

Sono forse troppi i nemici che vi circondano? Bene, se non fossero sufficienti ci penseremo al prossimo appuntamento!!

LOOPX

I problema consiste nel comporre i blocchi che arrivano in modo casuale.
Tutti i blocchi che vengono composti e chiusi liberano lo schermo agevolando l'inserimento dei nuovi.

Quanti percorsi riuscirete a chiudere?

OKUZAN

Ed eccoci nuovamente alle prese con un gioco che metterà a dura prova la vostra pazienza, infatti OKUZAN è un simpaticissimo rompicapo dove le forme e i colori sono i veri protagonisti.
Il compito consiste nel collocare i diversi pezzi proposti su di una tavola rettangolare rispettando le seguenti regole

1) Si possono affiancare solo pezzi di colore o forma uguale

2) Attenzione: tra due pezzi se ne può inserire solo uno di colore uguale al primo e di forma eguale al secondo e viceversa.

Dopo averlo selezionato dal caricatore, il programma proporrà una schermata di presentazione che passerà a quella di gioco premendo il tasto sinistro del mouse.

Il pezzo che potrete collocare viene proposto al centro della schermata in basso, dove basterà premere sempre il pulsante sinistro del mouse dove decidete di posizionarlo.Non sarà facile, ma buon divertimento!

PROTRACKER

Questo è il fantastico programma utilizzato per comporre le musiche di gran parte di giochi in commercio.
Caricato il programma, è disponibile tramite il tasto Help la documentazione originale.
Per iniziare a prendere confidenza con il programma abilitate il menu DISKTOP per il caricamento/salvataggio.
Caricate quindi SONGS (dove vengono richiesti da disco gli strumenti specifici) oppure MODULES (musiche completamente indipendenti, che includono nello stesso file gli strumenti necessari). Nel disco troverete un modulo di esempio nella directory "Modules" per caricarlo bastera' clikkare nel gadget "LOAD MODULE" e sucessivamente direttamente, sul nome del modulo.
Fatto ciò clikkate sul gadget "EXIT" per tornare al menu principale e poi sul gadget "PLAY" per ascoltarlo!
Con la funzione "EDIT" potrete variare il modulo ricordando che per selezionare uno strumento potrete usare sia i gadget freccine vicino al numero dello strumento, che i tasti del tastierino numerico, ad ognuno dei quali sono associati 2 strumenti (il primo selezionabile normalmente, il secondo premendo quel tasto insieme al tasto ENTER).
Ricordate che con ProTracker le prime due file della tastiera Amiga fungono da ottava superiore di una tastiera musicale,la terza e quarta fila fungono da ottava inferiore.
Es.: I tasti "Q","W","E","2","3" sono rispettivamente il DO, RE, MI,DO#,RE# dell' ottava alta di una tastiera musicale.
Con i tasti F1 ed F2 potrete scendere o salire di ottava. Ricordate che le note sono visualizzate nel PATTERN (che è in pratica un blocco del vostro spartito) con la notazione anglosassone, ossia:

DO = **C**; RE = **D**; MI = **E**; FA = **F**; SOL= **G**; LA = **A**; SI = **B**

I diesis sono rappresentati dal simboilo "#", quindi un "DO diesis" diventera' "C#", se inizialmente questo può disorientare, ben presto da esperti vi permetterà la composizione di musiche veloce e sintetica!

ROM 2.7

Questo stupendo programma non è altro che una cartuccia software molto utile per chi vuole conoscere a fondo il mondo AMIGA.

Le funzioni di questo programma sono molto potenti, vanno dal disassembler, alla ricerca di moduli musicali e di videate grafiche, insomma tutto quel che si può chiedere ad una vera e propria cartuccia.

Al momento del lancio di ROM verranno visualizzati i modi di entrata nel programma :

JoyLeft = Freeze
JoyLeft + Fire = Start ROM gently.
JoyLeft + Fire + LMB= Start ROM badly.
JoyUp = Slow up
JoyDown = Slow down

ROM accetta la sintassi ROM [address], dove address è l'indirizzo di memoria ove si vuole che venga caricato il monitor. Qualora questo parametro sia stato ommesso, ROM allocherà per sè stesso una zona di memoria il cui indirizzo sia il più elevato possibile.

ELENCO DEI COMANDI:

m [addr]: Esegue un memory DUMP in formato HEX/ASCII.
Esempio -> m $30000
? [expr]: Semplice calcolatrice.
Esempio -> ? $1000+$0240
X: Esce da ROM.
BYE: Esce da ROM preservando i registri.
!:Esce da ROM in maniera definitiva.
JSR [addr]: Salta alla subroutine di indirizzo [addr].
G [addr]: Salta alla routine di indirizzo [addr].
SM : Visualizza la memoria CHIP.
Tasti -> ESC = ritorna a ROM
HELP = rallenta il prg.
R AMIGA= Incrementa il modulo
L AMIGA= Decrementa il modulo
> = R AMIGA veloce
< = L AMIGA veloce
W [addr]: Esecuzione passo-passo con visualizzazione registri.
S [addr]: Come W ma con esecuzione da istruzione succes-siva.
RT [addr][tstart][tlen]: Legge tracce da disco.
Esempio -> RT $60000 0 1
C [start][end][dest]: Copia la memoria.
Esempio -> C $0000 $1000 $60000
RESET: Esegue un soft reset.
: [addr][byte,byte]: Cambia il contenuto della memoria.
Esempi -> : : $0 'HBT!' : $0 'H','B','T','!' : $0 48,42,54,21 : $0 !72,!66,!84,!33
NOP [addr][n]: Riempe la memoria di NOP
RIP [start][end]: Estrae dalla memoria i moduli SOUND-TRACKER con la possibilità di ascoltarli.
H [start][end][byte,.] : Cerca nella memoria una stringa ASCII.
F [start][end][byte,.] : Occupa la memoria.
AF [start][end][addr]: Cerca le istruzioni LEA e Bxx (Bsr, Bcc, Bcs,Bra,...)
HJ: Cerca le istruzioni JMP più vicine al PC (Program Counter)
TIME: Mostra il tempo passato in ROM.
R: Mostra il contenuto dei registri hardware.
D [addr]: Disassembla a partire da [addr] mettendo in evidenza le istruzioni TRAP.
R [reg][value]: Modifica il contenuto dei registri.
Esempio -> R A6 $BFC001.
I: Stampa il contenuto dei registri
VER: Versione del programma.
PAL [color0][color1]: Cambia i colori di ROM.
Esempio -> PAL $000 $FF0
TON: Attivazione del modo trace.
TOF: Disattiva il modo trace.
B [addr]: Setta un breakpoint.
BR [addr]/all: Rimuove un breakpoint o tutti.
SP [addr]: Permette di scegliere l'indirizzo a cui allocare la area video del monitor.
FC [start][end]: Cerca le copper-list.
SC [addr]: Setta l'indirizzo della copperlist al momento dell'uscita.
FSM [addr]: Copia la copperlist dello showmem alla locazione [addr].
P [addr][len][period]: Suona un possibile FX dalla locazione [addr] fino a [addr]+ [len] con periodo [period].
SLOW [n]/off: Rallenta il sistema ogni [n] cicli.
VBR addr: Sposta la lista dei vettori all'indirizzo [addr]N.B.:non supportata dal 68000.
PEV: In caso di GURU si torna in ROM.
WON <addr/PC> BPlaneAddr BPlaneModule: Visualizza la memoria in esecuzione
Esempio WON PC 70000 !40
WOF: Disabilita WON

Avete perso qualche numero di For You? Nessun problema, potrete richiederli senza sovrapprezzo direttamente alla Casella Postale n° 14393 - 20140 Milano

FOR YOU N. 1

Applicativo:
Meteo: Previsione Metereologica
Dimostrativo:
C 64 Emulatore: Emulazione del notissimo C64 GAG
Giochi:
Photon: difenditi dai velocissimi nemici extraterrestri
Pool: il mitico biliardo al computer
Savage: labirinto per intraprendenti avventurieri
Dama: tridimensionale!!!

FOR YOU N.2

Applicativo:
Cad - Cam: disegnatore tecnico per tutte le applicazioni
Guru Creator: creatore di Windows Guru
Dimostrativo:
Microview: visualizzatore di molecole in 3 dimensioni!
Giochi:
Gioco del 15: grande gioco d'abilità
Sferoids: astrogioco di grandi emozioni
Qubert-3D: fuga...a rilievo!!

FOR YOU N.3

Giochi:
Super Pengo: coloratissimo programma robotico
Marble Madness: gioco di intelligenza
Casinò Royale: computer slot-machine
Utility:
M.- Copier: semplifica le copie dei files
Franktal-Grafic: super grafica frattale
Fileditor: controlla i files mediante un editor
B.B. 33: trasforma il vostro Amiga in una vera calcolatrice
Gag:
Key Gag simula una macchina da scrivere

FOR YOU N. 4

Applicativo:
Virus Buster: identificatore di virus
Demo Maker: creatore di DEMO personale
Blinder: protegge i vostri dischetti
Giochi:
H2O Mania: rompicapo a tessere scorrevoli
Squezzy: un simpatico Blob in fuga
Utility:
Power Backup: per copiare, ecc.
Peek & Poke: trainers dei giochi "Op. Thunderbolt" e "ghouls' n' ghosts"

FOR YOU N. 5

Applicativo:
Boot Generator: crea introduzioni personalizzate (schermate ed effetti)
Disk Copier: copiatore veloce
School Management: voti di classe
Anom: visualizzatore d'immagini
Utility:
Anim 3D: crea e dà animazione a disegni tridimensionali
Test Hardware: per computer e monitor
Giochi:
Mobat: labirinto spaziale
Bombuzal: divertitevi a spostare delle casse

FOR YOU N. 6

Applicativo:
Vector 3D: creatore di oggetti a tre dimensioni
Giochi:
Serpentone: simpatico lombrico da aiutare a sopravvivere
Laserzone: difendete la terra dagli alieni!
Babilonia: un riuscitissimo incrocio tra gioco di strategia e gioco d'azione
Utility:
Copiris: copiatore ideale per Amiga

FOR YOU N. 7

Gag:
Bang: grande effetto "video-sonoro"
Giochi:
Dama Orientale: il gioco della dama cinese
Dark Caverns: avventuratevi con lo "shuttle" dentro le misteriose caverne spaziali
The Maze: l' impossibile labirinto frontale
Mappy: "Packman" colpisce ancora!
Tubeless: il gioco dell'ingegneria idraulica
Utility:
File Hacker: visiona e modifica i files
Safety Screen: "oscura" il monitor quando non è utilizzato

FOR YOU N. 8

Giochi:
Poker: il grande "videogioco d'azzardo"
Flip Mania: "videoflipper" computerizzato
Soccer 2000: partita di calcio tra robots
Robot: sposta degli elementi su griglia con l'aiuto di un robot
Utility:
Rattlehead: insolita, affascinante e curiosa "fusione" tra il notissimo Packman e una splendida utilty che vi permetterà di copiare i vostri files in maniera veloce, oppure solo quelli selezionati, oppure l'intero dischetto, ecc.

FOR YOU N. 9

Giochi:
Iceball: L'hockey del 2000
Legend: E' richiesta pazienza e abilità
Snaker. Serpentone con grafica ad alta risoluzione

Utility:
Bitplanehaker: Per manipolare la grafica residente in memoria
Exlink: In un'unica soluzione intro più programma
Viruscatcher: I virus non avranno più scampo

FOR YOU N. 10

Giochi:
Astro Base: distruggi gli astrometeoriti!
Lines: rompicapo di grande abilità
The Bandit: una serata a Las Vegas
Utility:
Sanity Copy: copiatore veloce e sicuro per Amiga
Messwriter: multifunzioni
Traslator: traduce i file binari in codici sorgenti
SCplayer: fedele rappresentazione di un lettore di un Compact Disc

FOR YOU N. 11

Giochi:
Ping-Pong: tridimensionale
Camelot: distruggete le navi aliene nemiche
Venus Invaders: la nuova generazione di Space Invaders
Airace 2: duello aereo d'altri tempi
Utility:
Hamlab: converte le immagini SuperVGA di un Personal Computer nel modo HAM di Amiga

FOR YOU N. 12

Giochi:
Girls: "ragazze Space Invaders"
Jumping Jack: il "saltante Jack" in fuga
Utility:
CFX: identifica determinate caratteristiche di un file
SETPIC: permette di "ritagliare e incollare" immagini grafiche
Special:
Speciale FX: per chi ama la buona musica

FOR YOU N.13

Giochi:
Jumper: simpatica rana da salto
Blasteris: eliminate gli elementi che scendono zigzagando in maniera "logica"
Utility:
Freditor: crea disegni per i vostri videogame personalizzati
Crunchmania: "Cruncher" per tutti i files

FOR YOU N.14

Giochi:
Dragons: Sfida all'ultimo colpo!
Campione di Karatè contro il computer
Pork a Pork: Gioco d'azione con una eccezionale grafica
Utility:
Turbo Dos: una validissima alternativa al CLI
Disk Protector: protegge i tuoi dati contro i pirati del software

FOR YOU N.15

Giochi:
Astrochase: Grande avventura tridimensionale nello spazio
Amiloyd: Imprevedibile gioco d'azione: come sarà il finale?
Utility:
Track Master: Attenzione: copiatore ed antivirus in umico programma
Imploder 4.0: Come generare spazio compattando tutti i files

FOR YOU N.16

Giochi:
Vader: Come sarà il finale?
Trix: Tron...interessante simulazione
Bomb: Astuzia e strategia in un'unica soluzione
Utility:
Multitasker: Utility per la gestione di dieci programmi
Musica:
Noiz: Programma musicale in Multitasking
Grafica:
Dynamic Hires: Convertitore di immagini HAM in Dynamic Hires

FOR YOU N.17

Giochi:
Block'em: Entusiasmante rompicapo da cui non riuscirete a distogliere l'attenzione fino alla soluzione
Magic Castle: Stupendo remake del famosissimo Spherical. Veramente entusiasmante
Space Infenum: Galassia: l'ultima meta! Riuscirà il nostro eroe a sconfiggere tutti gli alieni?
Utility:
Get Send 115: Utilissimo per trasferire files semplicemente via seriale tra Amiga e Amiga o tra Amiga e PC
Grafica:
Lookat: Praticissimo per visualizzare rapidamente immagini di diversi formati.

FOR YOU N.18

Giochi:
Illicans: Un'arena molti nemici, nessuna regola...Veramente appassionante
Loopx: Come fare un tubo tutto il giorno...
Okuzan: Azione, forme e colori per un'appassionante gioco di non facile soluzione
Utility:
Protracker: Notevole! Con For You il miglior programma musicale in commercio
Rom v2.7: Eccezionale cartuccia software "Valida antagonista" della Action Replay
Checkvirus: Utilissimo Antivirus contro il terribile FUCKVIRUS.....

Modulo Richiesta Arretrati

Spett. **G.P. System S.r.l.** Casella Postale n°14393 - 20140 Milano, desidero ricevere **Copia/e arretrate** della rivista **For You** con relativo disco programmi dei seguenti numeri:_________________ al prezzo di **£.15.000** tramite vaglia o ass. bancario + **£. 2.000** per spese postali a numero da allegare in contanti o in valori bollati.

Cognome ______________________________ Nome ______________________________
Rag. Sociale

Indirizzo ______________________________ P. IVA ______________________________
Cod.Fisc.

Tel.________________ Città ________________ ___________ Prov. _____ Cap. _________

Accludo ass. bancario ______________________________ per rivista + disco
Accludo vaglia postale ______________________________ per rivista + disco
Accludo contanti di £. ______________________________ per spese postali
Intestato alla: **G.P.System S.r.l. Casella Postale n°14393 - 20140 Milano**

ATTENZIONE - Qualsiasi richiesta effettuata via fax, soggetta a pagamento in contrassegno, verrà maggiorata in relazione alle spese postali.
IMPORTANTE - Per l'evasione di qualsiasi vostra richiesta ci necessita Codice Fiscale, o Partita IVA, inoltre ogni variazione di indirizzo deve essere comunicata immediatamente, in caso contrario la G.P.System S.r.l. non risponde di eventuali disguidi postali.

Data ______________ Firma per accettazione ______________________

SYSTEMPC

SYSTEMPC n.24
SYSTEMPC Ottobre 1993
Casa Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n. 287 del 14.04.88 Anno 4 SystemPC n. 24 Mensile d'Informatica
£. 15.000

GIOCHI per WINDOWS

BANG BANG
Punta, spara e colpisci!

COLUMNS
Simile al famosisimo ma con combinazione di oggetti e colori assortiti

MS. CHOMP
Simpatica signorina a caccia di fantasmi. Divertente

ENGINE
Potenza dei motori: quale sarà il guasto?

UTILITA' per WINDOWS

WINGIF
Utlissimo per catturare immagini grafiche. Veramente valido

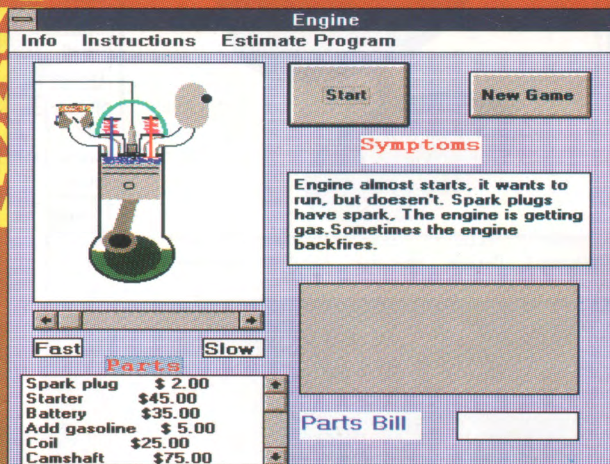
UTILITA' per DOS

DFATTER
Fantastico! Formatta i Floppy HD oltre 1,5 Mega!

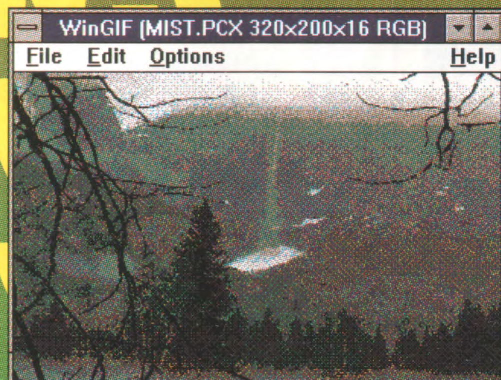
386/486 BUG
Verificate il funzionamento del vostro processore

MUSICA

PC MUSIC
Musica, dos e PC Interessante player musicale





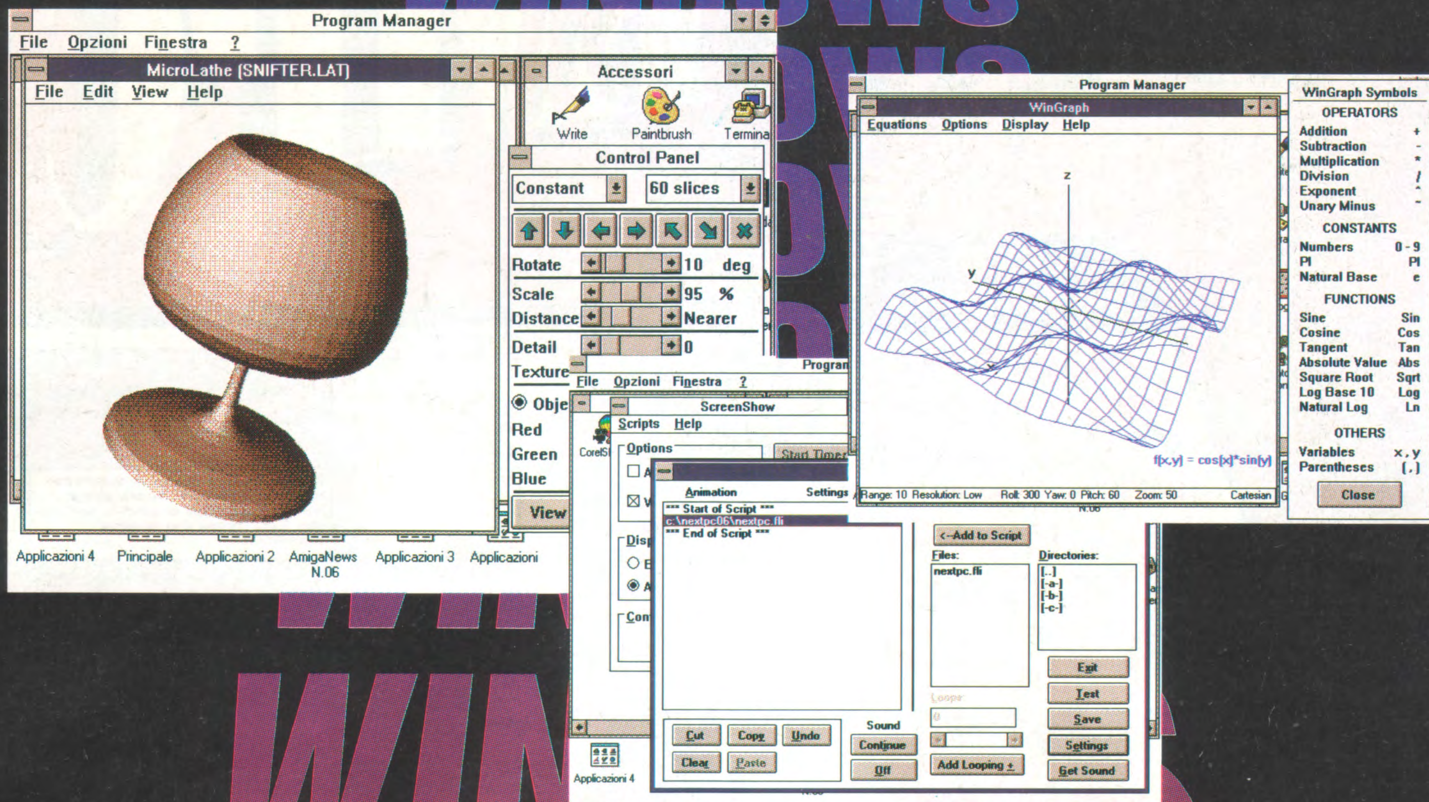




3½ !

Contiene disco programmi per IBM e compatibili

n24



SYSTEMPC

IL MIGLIOR SOFTWARE PER WINDOWS

WINDOWS